

表 計 算

参加対象障害者	身体障害者・知的障害者・精神障害者	募集人員	6名
競技内容	3つの課題により、表計算ソフトを使いこなせる技能を競う。基本技能としての表の作成、書式設定、グラフ作成、印刷の設定などから、応用技能としての関数を用いた表の作成やフィルタ機能による情報の抽出など、幅広い内容で競う。		
課題と競技の進め方	<p>3 課題：</p> <p>課題1：装飾・編集・グラフ作成・印刷</p> <p>課題2：関数式による表の完成</p> <p>課題3：データ処理</p> <p>競技の進め方：</p> <p>＜準備＞</p> <p>会場に準備されているパソコンおよび表計算ソフトを利用する。持参したマウスやアームレストなどの設置は、選手各自で競技開始前までに行うこと。</p> <p>＜オリエンテーション＞</p> <p>競技委員長による競技説明（全体説明）</p> <p>＜課題＞</p> <p>3課題を連続で実施。</p>		
使用機器等と仕様 持参物	<p>パソコンは会場に準備されているデスクトップタイプを使用すること。</p> <p>OS:Microsoft Windows11 Enterprise</p> <p>表計算ソフト Microsoft Excel 2021 (Office Professional Plus 2021 64bit)</p> <p>USB メモリ:貸出（課題データ保存済み。作成データ保存用）</p> <p>必要に応じて筆記用具など。参考図書は持込不可。（競技開始前は不問）</p>		
競技時間	120 分		
注意事項他	<p>問題は持ち帰ることができる。</p> <p>パソコンへの特殊なソフトウェアをインストールは不可。</p> <p>インターネット接続不可。表計算ソフト自身のヘルプは利用しても構わない。</p>		
課題の事前公開 (または練習課題の 提供)	事前公開は行わない。		

ぐんまアビリンピック 2026

表計算 競技概要

【競技種目】

競技種目は、Microsoft Excel を使用し、業務に必要と思われる課題を実施する。

【競技内容】

作品は、課題 1～3 の 3 種類とする。提供データは USB メモリに保存されているものを利用する。

課題 1：装飾・編集・グラフ作成

予め準備されているデータ（以下、提供データ）をもとに、数値入力、図形作成、数式修正、書式設定、数値・書式の貼り付け、条件付き書式の設定、セル範囲の選択によるグラフの作成・書式の設定、並びに印刷設定等を行う。

課題 2：関数式による表の完成

提供データをもとに、名前定義、表示設定、関数設定を行う。

課題 3：データ処理

提供データをもとに、フィルタやピボットテーブルによるレコードの抽出、並べ替え、集計等を行う。

【競技時間】

120 分（説明・準備の時間を除く）

なお、作成する課題の順番は任意とする。

【課題提出方法】

競技者は、完成した作品（未完成作品も含む）を大会主催側の用意する外付けの USB メモリに保存するとともに、印刷したものも提出すること。

なお、提出に係る試し印刷及びファイルの保存は競技時間内に含まれるが、提出作品の印刷は競技時間には含まれない。

【注意事項】

- 1 提供データは大会当日に配布されるファイルを使用すること。
- 2 競技中に万一機器が故障した場合は、審査員の指示に従うこと。
- 3 競技が終了したら審査員に申し出ること。終了の申し出があり、一度退出した場合は制限時間内であっても再度作業することは不可とする。
- 4 競技場での座席位置は、予め審査員が決定する。

5 事前に配布された課題、メモ、参考書、その他の資料等の持込は一切不可とする。

(注) パソコンに導入が必要な支援技術（ハード及びソフト）を必要とする場合は、事前に事務局に申し出ること。それらは原則、競技者自身が支援技術を持参し、前日に競技委員立ち会いのもと導入する。ただし、導入に関して不具合があつても特別な配慮はしない。

【競技会場に準備してあるもの】

- 1 OS* : Microsoft Windows 11 Enterprise
- 2 表計算ソフト* : Microsoft Excel 2021 (Office Professional Plus 2021 64bit)
- 3 PC : DOS/V 互換機
- 4 USB メモリ : 32MB 以上

※ OS 及び表計算ソフトについては変更となる場合があります。

【使用条件】

課題の仕様は以下の通り。

課題1 装飾・編集	データの入力・作表	数値の入力、セル書式全般の設定等
	表題の作成	図形描画、フォント、配置、塗りつぶし等
	データの操作・数式修正	数値の貼付け、数式の修正等
	セルの設定	配置、条件付き書式の設定
	表の装飾	書式の貼付け、行・列のサイズ調整、行・列の削除、行・列の非表示
	グラフの作成 ※右記のグラフより、いずれか	折れ線・横棒・縦棒・円・積み上げ・複合グラフ・レーダーチャート・株価・ドーナツ・面・バブルチャート・散布図・等高線・複合・3D
	グラフの編集 ※右記の構成要素より、いずれか数分類	グラフエリア・グラフタイトル・凡例・プロットエリア・軸ラベル（数値軸・項目軸）・数値軸・項目軸・目盛線（数値軸・項目軸）・データラベル・データ系列・その他
	印刷の設定	印刷範囲の設定、余白設定、ヘッダー・フッターフィールドの設定
課題2 関数式による 表の完成	セル範囲への名前定義	定義、数式での利用
	関数の入力 ※右記の関数より、	統計関数 AVERAGE · AVERAGEIF · COUNT · COUNTA ·

ぐんまアピリンピック 2026 競技概要

課題3 データ処理	いずれか数種類 ※関数の入れ子有り	COUNTBLANK・COUNTIF・LARGE・MAX・MIN・ RANK・SMALL
		数学／三角関数 ABS・CEILING・FLOOR・INT・MOD・ROUND・ ROUNDDOWN・ROUNDUP・SUBTOTAL・SUM・SUMIF
		日付／時刻関数 DATE・DATEVALUE・DAY・HOUR・MINUTE・ MONTH・NOW・TIME・TIMEVALUE・TODAY・ WEEKDAY・YEAR
		文字列操作関数 ASC・CONCATENATE・FIND・LEFT・LEN・MID・ REPT・RIGHT・TEXT・VALUE
		検索／行列関数 CHOOSE・HLOOKUP・INDEX・MATCH・VLOOKUP
		論理関数 AND・FALSE・IF・NOT・OR・TRUE
	表示形式	ユーザー定義書式の表示形式の設定
課題3 データ処理	抽出	フィルタ機能による抽出、並替え
	集計	ピボットテーブルの作成